『ムジュラの仮面』新システム徹底チェック！

いよいよ発売1週間前となった。これまで「64ドリーム」をずっとチェックしてきて、すっかり『ムジュラの仮面』をわかっているつもりになっているそこの君、甘い。甘すぎる。編集部に届いたサンプルロムで、ようやく我々もわかったんだけど、とてつもなく奇妙なシステムです。驚くよ、絶対…。

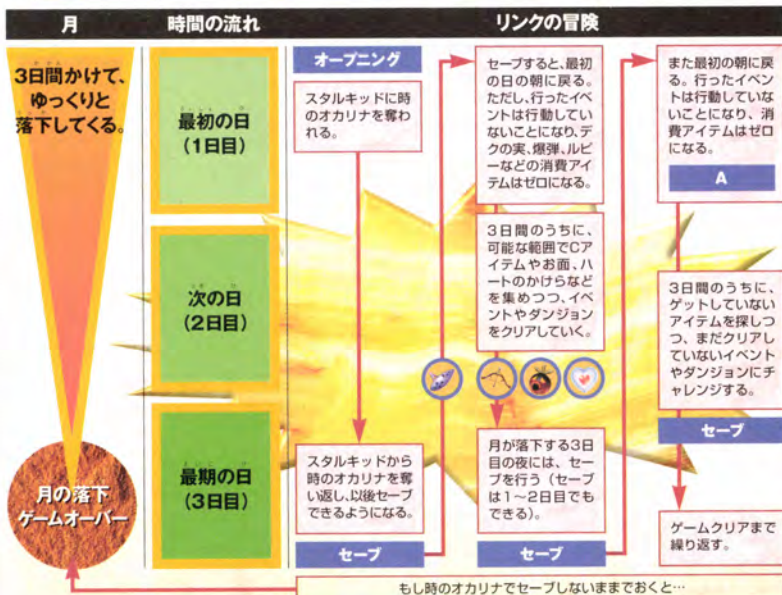
◎NINTENDO 64◎

タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	4月27日
価格	5800円(カセットのみ)
	7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用／振動パック対応

時の流れがある奇妙な世界で

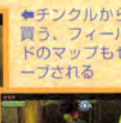
あっと驚くセーブシステム

【注意：攻略ネタではないけどもろにネタバレです】いきなりだけど、セーブの話から始めたい。このゲーム、最初の数10分間はセーブができない。それどころか、序盤の攻略に手間取っていると、一生セーブができないのだ。正しい『ゼルダ』ファンは、きっとプレイ後にこのページを読んでいると思うけど、月が落ちたでしょ？ あっという間の3日間だったでしょ？ ワケがわからなくなって、思わずこのページを読んでるでしょ？ これまで「月が落ちてくるまでの3日間を過ごすゲーム」と紹介してきたけど、正しくは「月が落ちてくるまでの3日間を、何度も過ごすゲーム」だったのだ。くわしくは、右の説明図をチェックしてほしい。一度プレイすれば、よくわかると思うが…。

ひと目でわかる3日間システムの説明図

セーブされるもの

●一度ゲットしたお面
●一度ゲットしたCアイテム
●コレクト画面に記録されるオカリナメロディ、ハートのかけら、重要アイテムなど
●ダンジョンマップ、コンパス

⬅チンクルから買う、フィールドのマップもセーブされる

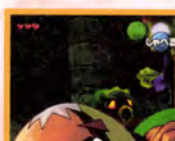
➡手持ちのルピーは銀行に預けておけば安心。

セーブされないもの

●ダンジョンの仕掛けやサブイベント、出会った人との会話などは、最初の状態に戻る。
●はぐれ妖精
●小さなカギ、ボス部屋のカギ
●手持ちのルピー
●デクの実、矢、バクダンなどの消費アイテム

はみだしゼルダ

『時のオカリナ』のおもなCアイテムで、結局今回出てこないものは、パチンコ、ブーメラン、メガトンハンマーなどだ。その代わり新アイテムがいくつか追加され、ビンも4個以上持つことができる。

時のオカリナをゲットしてからがゲームスタート

左のページの説明図を見てもらえばわかるとおり、時のオカリナをゲットするまでがオープニングで、セーブの方法を覚えてからがゲームの本番だと言える。説明図中のAの場所が気になるんじゃないだろうか。最初のセーブ後に本格的にゲームを始め、いくつかのイベントをこなしたにも関わらず、再びセーブするとまたもや「イベントは行動していないことになる」とは、いったいどういうことやねん！と突っ込みたくなるだろう。けれど、よく考えてみてほしい。このゲームのセーブとは「今の状態を記録すること」ではなく、「月が落ちそうになってやばいから3日前に戻る」ということなのだ。今日は水曜日、昨日のテストは最悪だった。じゃあ月曜日に戻ろう…、ということができたら、火曜日のテストを受ける前の状態になっていないとおかしいだろう。かなりゴーインだが、「最初の朝」に戻るということはそういうことだ。では、いつまでたってもゲームは進まないのかと心配になるが、そんなことはない。次の3日間をよりスムーズに過ごすために、重要なアイテムは一度ゲットすればなくならないのだ。どの時点でセーブすればいいのか迷うことも多いが、重要アイテムをゲットした時点はひとつの目安と考えていいだろう。このルールにより、ゲームは着実に進んでいくことになる。まずは、このセーブシステムを体で納得してほしい（頭ではなかなか納得できないかもしれない…）。

繰り返される3日間！

団員手帳を片手に過ごすもうひとつの3日間

ゲームの中で何度も同じ3日間を繰り返すことが納得できない人は、ぜひボンバーズ団員手帳というアイテムをゲットしてほしい。リンクがこの世界で暮らすさまざまな人々に出会うと、その人物が手帳に記録される。3日間を何度も繰り返しているうちに、人々がそれぞれのドラマを抱えながら暮らしていることに気がつくだろう。誰かの助けを求めていたり、トラブルに巻き込まれていたり…、といった具合に。そんな人々の生活に、積極的に関わってみよう。きっと冒険に役立つ結果が得られるはずだ。このとき団員手帳というアイテムが、きっと役に立つ。そして、3日間が繰り返されることによるメリットに気がつくはずだ。抽象的ですまん。でも、団員手帳イベントこそ、このゲーム最大の魅力なのだ。

⬇団員手帳に記録されるキャラクターは、最初から決まっている。どの人物がそうで、その人物が何を求めているのかを推理していく過程は、新しくおもしろい

⬅それぞれのキャラクターが、その時間によって何を語り、どんな行動をとっているのかを観察しよう

ひと目でわかる『ムジュラの仮面』プレイイメージ

はみだしゼルダ

装備アイテムに関する変更点は、服やブーツの種類がなくなったことが大きい。さまざまなお面が、その代用と考えていいだろう。剣や盾は、これまでどおりパワーアップできるようになる。

オカリナ演奏時の特殊操作（半音の上げ下げ、ビブラート、Lトリガーでの正解メロディキャンセル）は、すべて引き継がれている。この特殊操作は、ラッパ、タイコ、ギターでも共通だ。

舞台はタルミナ！ハイラルのパラレルワールド

何度もお伝えしてきたとおり、リンクの冒険の舞台はハイラルと似ているようで似ていないパラレルワールドだ。プレイしてみてわかったが、そこにはまったく新しい世界が創りあげられているぞ。期待せよ！

ハイラルよりも深い世界

広い平原から、いくつかの方向にのびる道で別のエリアへとつながっている、という構成は前作どおり。今回はセーブ後のスタート地点となるクロックタウンを平原の中心におくことで、それぞれのエリアへアクセスしやすくなったと言える。すべてのフィールドにさまざまなネタがつまっているので、飽きることなく移動できる感じは前作以上だ。

⬆いろいろな意味で、ハイラル平原とは正反対のイメージを持つタルミナ平原。もちろん昼と夜で敵が違う

⬆前作にはなかった海。序盤では行くことはできないが、タルミナ平原から遠くに見ることはできる。広いなあ

クロックタウンには東西南北に4つの門があり、それぞれの門からタルミナ平原をまっすぐ進んでいくと、別のエリアへとつながるルートを発見できる

クロックタウン

タルミナ平原

●ゲームはつねにここからスタート！

美人姉妹が暮らしている牧場へは、タルミナ平原からミルクロードを抜けて行く。写真はロマニー牧場の隣にあるゴーマントラック。美人姉妹とは正反対で、やな感じのおっさんたちがいる

ロマニー牧場

北には、雪のつもった高い山がそびえている。山と言えばゴロン。ゴロン族が暮らしているのも、この地方だゴロ。寒さは苦手なんだけど…

タルミナ平原・北

スノーヘッド

ゴロンのほこら

タルミナ平原・西

ロックビル

イカーナの谷

タルミナ平原・東

グレートベイ

ゾーラホール

ゾーラ族が暮らす海の地方は、おだやかで暖かい感じ。だけど、おだやかでない事件は起こる。きっと…

タルミナ平原・南

デクナッツの城

ウッドフォール

前作には登場しなかった沼のある地方。クロックタウンを出たリンクが、まず最初に訪れることになるのがこの辺りだ。沼を進んだ奥深くには、デクナッツ王が治めるデクナッツ王国がある。デクナッツの城のBGM、個人的に大好きです

『ムジュラの仮面』攻略ガイド

●PART.1● オープニング～デクナッツのお面がはずれるまで

スタルキッドから時のオカリナを取り戻せ！

薄暗い森の中を、エポナに乗って進むリンク…。ところが静かなオープニングから一転、突然現れたスタルキッドに時のオカリナとエポナを奪われてしまう。リンクはスタルキッドを追いかけて、さらに森の奥深くへ…。

STEP.1 スタルキッドを追いかけろ

リンクを操作できるようになったら、正面の木に開いている入り口を進もう。切り株の広場をオートジャンプでどんどん進み、さらに奥へ。スタルキッドにデクナッツのお面をかぶせられたら、しばらくそれを取ることはできない。デク花ジャンプを使って、奥へ奥へと進めば、お面屋に出会う。

⬆Aでもぐって、離してジャンプ。デク花にもぐっているとき、3Dスティックで飛びたい方向を画面上にすればグー

⬆お面屋と会話した後は、お面屋の正面の扉からクロックタウンに出られる。チャットの言うことを聞き、町の北へ

お面屋

スタルキッドに襲われて、大切な仮面を奪われてしまったらしい。デクナッツの仮面をはずしてくれると言う。相変わらず、怒るとモーレツ恐い。

スタルキッド

謎の仮面をかぶっていて、素顔は不明。チャットとトレイルという名の妖精の姉弟と行動をともにしている。

STEP.2 はぐれ妖精をさがせ!!

時計塔の裏側から、町の北へ抜けられる（66ページのイラストマップ参照）。ほこら（洞窟）の中に入り、大妖精に会いに行くと、へんてこな小さい妖精たちがいるだけだ。妖精たちに、町の中ではぐれている仲間を連れて来てほしいと頼まれる。はぐれ妖精のいる場所は、下の写真のとおりだ。

➡最初は迷ってしまうクロックタウン。北にいるチンクル（35歳）から、マップを買っておこう

⬆朝6時～夕方6時は洗濯場に（水面をはねてゲット）、夕方6時～朝6時は町の東に（デク花ジャンプでゲット）いる。触れるだけでゲットできる

➡はぐれ妖精を北のほこらに連れて行けば魔法力をゲットできる。元の姿に戻れたら、再びここへ

お面屋に会うまでに草刈りでルピーをゲットしていない人は、北のすべり台のそばの草や、東の木箱から稼ぐことができる。クロックタウンのマップは5ルピー。これならすぐに買えるはず。

はみだしゼルダ

時計塔の前のデク花を使えば、建築中のやぐらに上がることができる。3日目には宝箱がセットされるので、飛行中やぐらのフチにぶつかったらAボタンだ。

STEP.3 5人のボンバーズをつかまえろ

大妖精に言われたとおり天文台へ向かおうとしても、町の東、町長公邸のそばにある通路は暗号を知らないと通ることができない（通路の奥が天文台）。見張りの子供が、町の北にいるジムのことを教えてくれるので、再び町の北へ向かおう。風船に向かって吹き矢の練習をしている少年がジムだ。

⬆ジムがねらっている風船をBボタンのシャボンで割り、ジムに話しかけるとイベントが始まる。Bはある程度タメること

⬆町にちらばる5人のボンバーズをつかまえると、暗号を教えてもらえる。ボンバーズのいる場所は、右のコラムを参照

STEP.4 天文台へゴー

暗号を教わったら、町の東にある通路で天文台へ向かおう。いちばん奥にいるジイさんに話しかけると、望遠鏡をのぞかせてもらえる。時計塔の上にいるスタルキッドを、Aボタンのズームで見てみよう。何かが起こるはずだ。

⬅デクナッツのお面がはずせないばかりに、もらえるのは秘密の暗号だけ…

⬅暗号は1回のプレイごとにランダムで決定される。友達に聞いてもムダだよ

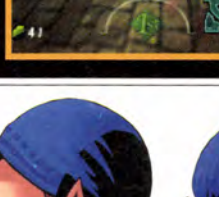
⬆通路の奥をずっと進んでいくと、やがて天文台へたどりつく。進路をジャマするスタルチュラや風船は、Bボタンのシャボンを使えばOK

⬅天文台でカカシに出会うが、今は用なし。時のオカリナゲット後に話しかけよう。写真のようなメッセージが出たとき、「はい」を選んでしまうと時間が進むので注意

ボンバーズはここにいる

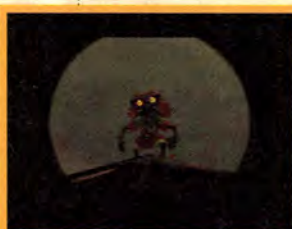
⬅まずは、北で2人見つかる。1人はすべり台の後ろの方に隠れている

⬅町の西。ポストハウスの前にいる。逃げたらカベの方に追いつめよう

➡町の東。ミルクバーの屋根のそばから、ニワトリで逃げていく

➡宝箱屋のそばにあるデク花でナベかま亭の方向へ曲がり、わらぶき屋根づたいに2階へ

ボンバーズ

クロックタウンをうろつく子供たち。本人たちによると正義の秘密結社らしい。赤いバンダナがリーダーのジム。仲間になるにはテストを受けなければならない。

⬆スタルキッドが見上げた月の目から、月の涙が落ちてくる。扉を開けて外へ出ればゲットできる

STEP.5 月の涙と土地の権利書を交換しよう

時計塔のそばにデク花がある。これを利用しようとすると、アキンドナッツがやって来て使わせてもらえない。天文台の外でゲットした月の涙を彼に渡せば、そのデク花を使えるようになる。ここまでの段階を終えれば、最初の3日間で最低やらなければならないことは完了だ。あとは3日目の夜12時を、おごそかに待つだけ。待てない人はカカシへゴー。

⬆セーブ後はまた使えなくなるけど、天文台で月の涙をゲットしてくれば、再び土地の権利書をゲットできる

⬅デク花を使えば、時計塔の扉の上部分に飛んでいける。ただし3日目の夜12時までは、その先へ進む扉が開かない

STEP.6 時のオカリナで時間を戻せ!

3日目の夜12時を過ぎると、画面下の時計がカウンター表示に切り替わる。制限時間内に時計塔のひさしの上から、その先へ進もう。ここでいよいよスタルキッドと対面できる。まずはシャボンを、空中に浮かぶスタルキッドに当てよう。スタルキッドが、時のオカリナを落とすはずだ。

⬆スタルキッドまで距離があるので、シャボンを大きくふくらませて発射しよう。時間はあるのであせらずに

⬆スタルキッドが落とした時のオカリナを拾えば、懐かしい記憶がよみがえるはず。このとき「時の歌」を覚えられる

⬅「時の歌」を覚えたら、オカリナをCボタンにセットする。知ってると思うけど、デクナッツリンクのときは、楽器かまえ画面でラッパになるのだ。もちろん演奏するのは…

➡これが、このゲームでの初めてのセーブとなる。以後、自分の好きなときにセーブすることができる。お面屋に会いに行けば、お面を自由に取りはずしできる「いやしの歌」を覚えられる

クロックタウンを出る前に…

オカリナでセーブすることができ、「いやしの歌」でデクナッツのお面をはずせるようになったら、リンクは東西南北の門から町の外へ出られるようになる(門の見張り兵士は、デクナッツのお面をかぶっていると通してくれない)。あわてて出る前に、次のことをやっておこう。

STEP.7 「時の逆さ歌」を覚えよう

⬅天文台のカカシにオカリナ(またはラッパ)を使って、君の好きなメロディを聞かせよう。カカシが便利な2つの歌の存在を教えてくれる。「時の歌」を逆さに、あるいはボタンを2度ずつ押して演奏すれば…? ちなみに譜面は表示されない

➡時計塔のそばにあるフクロウの像。こいつを剣で斬りつけると…。その場では何も起こらないけど、後ですごく便利になる。世界のあちこちにこの像があるので、見つけたら斬るべし

ハートのかけら:クロックタウン

⬆北の木の上。すべり台の頂上へは、草のそばにあるタテ長の柱を利用して上がればラク

⬅剣道場の上級者コース。すべての丸太をジャンプ斬りで斬るとゲット できる。1回につき10ルピー必要

⬅午後3時以降にポストハウスへ。10秒ぴったりゲームに成功するとゲット。何か攻略法があるかも

はみだしゼルダ 天文台で望遠鏡をのぞいているとき(タルミナ平原の東側が見えている)、よ～く観察すると誰かが見えない? 隠し穴などのヒントになっているのだ。Aボタンのズームを使うといいかもしれない。

天文台への秘密の通路を入って、最初の部屋を水路沿いに左に行くと小部屋がある。バクダンを持っていれば、カベを壊して宝箱をゲットできる。水路の途中にスタルチュラがいるので注意。

ようこそクロックタウンへ!

もちろん最初の3日間でもクロックタウンの探索は可能だけど、やっぱりセーブを覚えた後で、ゆっくりとチェックしていきたい。最初は迷うかもしれないけど、走り回っているうちにすぐに頭に入るはずだ。

ポストマン

時間にシビアな悲しい公務員。決められた時間に、きちんと町中のポストをチェックしている。

ポストハウス

ポストマンの配達中は入れない。午後3時からは10秒ゲームにチャレンジできる（65ページ参照）

大妖精の泉

大妖精は、ばらばらのはぐれ妖精に変わっている。町のどこかではぐれている妖精を連れてきてやらなければならない

デクナッツのプレイスポット

坂道にあるデク花を利用して柵の中へ。穴に入れば1回10ルビーでミニゲームができる。デク花ジャンプの練習にグー

剣道場

初級者コースは1回1ルピー、上級者コース(65ページ参照)は1回10ルピー必要。うれしい24時間営業だ

山へ

タルミナ平原・北

タルミナ平原・西

海へ

塔の中へ

宝くじ屋

好きな3ケタの数字を選んで、当たれば50ルピーをゲットできる。1回10ルピーが必要。当選番号さえ先にわかれば…

銀行

セーブすると手持ちのルピーはゼロになるが、ここに預けておけば安心。200ルピー貯めれば大人のサイフをゲットできる

バクダン屋

バクダンやボム袋、ボムチュウが買える。まずは50ルピーを貯めてボム袋を買っておこう。ここもうれしい24時間営業

雑貨屋

盾やクスリや、とにかくいろいろ売っている。24時間営業。店主が、なぜかマニ屋の主人と激似なんですけど…

マニ屋

夜10時以降でないと開かない、あやしい店。いつも商品がないし…。店主が、なぜか雑貨屋の主人と激似なんですけど…

タルミナ平原・南

沼へ

カーフェイ

キータンのお面をかぶった謎の子供。洗濯場から現れてポストにかけよっていくけど…。

チンクル

町の北以外にも、世界のあちこちに現れてフィールドマップを売ってくれる。空中にいる場合は、風船にシャボンを当てればいい。

町長公邸

入れるのは朝8時から夜10時まで。なんといっても受付けの女のコのしゃべりかたがいい。個人的に好きです

アロマ夫人

町長の奥さん。アポなしで彼女の部屋に入ると怒られるらしい。かまわず、寝室の奥まで行ってみよう。

町長

恐妻家…、だけでなく、誰に対しても気が弱そう。いろいろなことを自分で決めることが苦手な役人。

天文台へ

タルミナ平原・東

谷へ

ミルクバー ラッテ

店主はあのなつかしいタロンにそっくり。おまけにここで待っていると、インゴーそっくりのゴーマン座長も現れる。準備中の時間は入れるが、営業中は会員証がなければ入れない

ナベかま亭

クロックタウンの宿屋。夜8時30分以降は宿泊客でないと入れないが、デク花を使えば2階から入ることができる。時間帯によって、さまざまな宿泊客が出入りしている。なぜかトイレに扉がない

ハニーとダーリンの店

バクダンまたはボムチュウを使って、1回10ルピーでミニゲームができる。営業時間は朝6時～夜10時。いつ行ってもラブラブしている

町の射的場

弓矢がないと遊ぶことができない。1回20ルピー。営業時間は朝6時～夜10時。今回の紹介範囲では弓矢をゲットできないので、また今度ね

宝箱屋

1回20ルピーでミニゲームができる。時間内に宝箱にたどりつければ中身をゲットできる。営業時間は朝6時～夜10時。受付けのお姉さんが居眠りしてなくてびっくり、がっくり

アンジュさん

カーニバルの日に結婚式をひかえているナベかま亭の娘。相手はいったい？ ずっと見はっていると、とにかくよく動く。フロントに彼女がいないとがっくり。

はみだしゼルダ

町の北で風船を割り、デクナッツリンクでジムに話しかければ5人組イベントを何度もできる。このときだけニワトリが現れるので、それをつかんで町の射的場の看板の裏側に行くことができる。

東西南北に待ち受ける4つの神殿

クロックタウンの門を出ると、そこは広大なタルミナ平原だ。BGMに耳をすませば、ファンなら涙すること間違いなし。東西南北には他の地方へとつながるルートがある。まずは南へ向かって、沼のある地方へ。

STEP.1 タルミナ平原を南に進め

クロックタウンは、タルミナ平原の中央に位置している（マップ参照）。ここはチャットの言うとおり南へ向かえばいいのだけれど、せっかくなのでいろいろ探索してみよう。探索に熱中しすぎて、月を落とさないように。時は金なり。

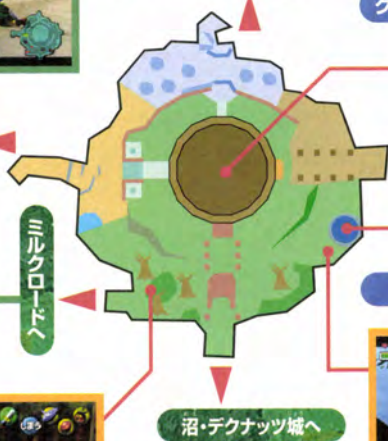
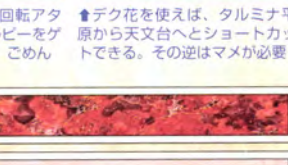
⬆敵も多いが、逆に言えばアイテムゲットチャンスがそれだけあるっていうこと。おなじみデクババからは、デクの棒やデクの実をゲットできる。ルピーは草刈りで稼げ

⬅南門を出て正面に見える木のトンネルの中を歩いてみよう。ぶるぶるきたでしょ？ つまり最初からもだえ石を持っている状態なのだ。う～ん便利。要・振動パックです

⬇海方面は柵がジャマして行けない。水中に見えている宝箱は、このままじゃダメ

⬅北の雪山方面は寒そうな感じ。大きな氷が道をふさいでいる。ドドンゴの後ろに見えるカベの前で、オカリナ吹いてみた？

⬇西の方へも、今の時点では進めなくなっている。青バブルに触れると、呪いで剣が抜けなくなるが一定時間で回復する。本物のボムチュウは盾で防御だ

⬇ロマニー牧場方面は大岩にふさがれている。ゴーマントラックへは行けるけど…

⬅ミルクロード方面への出口付近に現れるタックリーは、アイテムを奪うイヤなやつ。かまわないようにするのが得策

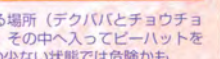
⬆天文台のそばの木に回転アタックすると、合計40ルピーをゲットできる。兄ちゃん、ごめん

⬆デク花を使えば、タルミナ平原から天文台へとショートカットできる。その逆はマメが必要

ハートのかけら：タルミナ平原

➡天文台の望遠鏡をのぞけば、町からアキンドナッツが飛んでくるのが見える。彼が入っていく穴の場所へ向かおう。ルピーが必要

⬆平原の南西部、草が茂っている場所（デクババとチョウチョが目印）に隠し穴が開いている。その中へ入ってピーハットを倒せばゲットできるが、ハートの少ない状態では危険かも

お面をかぶったりはずしたりするときのデモ画面は、ボタン（スタートとL、R以外）を押すことでスキップできる。お面をセットしているCボタンを2度押しすると、いちばん便利。

STEP.2 不思議の森でコウメを助けよう

まずは沼の観光ガイドに立ち寄ろう。ボートクルーズに乗船するために、魔法オババの部屋へ向かわなければならないことがわかる。魔法オババの部屋で、コウメを探してきてくれとコタケに頼まれるので、お次は不思議の森へと向かおう。

ハートのかけら：沼地

➡ここにある木の上に、ツタで登るだけでOK。ただしシャボンなどでバッド・バットを倒しておくのが先だ

➡まずクロックタウンで、月の涙と交換に土地の権利書をゲットしておく

⬅それをここにいるアキンドナッツに渡して、デク花を使い屋根の上へゴー

タルミナ平原へ

沼の射的場

➡弓矢をゲットしていないと遊ぶことができない

不思議の森へ

沼の観光ガイド

魔法オババの部屋

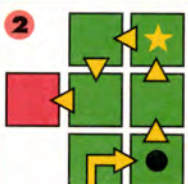
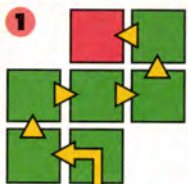
⬅デクナッツの城門の前方にある穴から、ここへ出てこられる。デク花ジャンプでAへ

ウッドフォールへ

恐怖のクモ屋敷

⬆暗い時間ならトーチに火が灯る。デクの棒に点火して、入口をふさぐクモの巣を燃やそう

デクナッツの城へ

日替わり迷路

⬆不思議の森は、日によって正解ルートが変わる。マップの赤い部分がコウメのいる場所。2～3日目は、星マークの場所に、心配したコタケが来ているぞ。これでサルを見失っても安心

⬆不思議の森でコウメを発見したら、元気が出るものを要求される。コタケにそれを報告しに行けば、赤いクスリ（ビン）をもらえるので、再びコウメの場所へ戻り渡してあげよう

はみだしゼルダ

ミルクロードにあるフクロウの石像のそばに草が生えている。ライフが少ないときは、この草を刈ってみよう。妖精が現れるはずだ。沼地にあるフクロウの石像も同様。覚えておけば便利。

STEP.3 ボートクルーズで進もう

コウメが赤いクスリで復活したら、沼の観光ガイドからボートクルーズに乗船できるようになる。新アイテム「写し絵の箱」もコウメからゲットできるぞ。船に乗っていれば、ジャマなダイオクタを倒して沼地の奥へと進むことができる。マップ上の青い線がボートクルーズのコースだ。

⬆船はダイオクタを倒したあと、デクナッツ城の前でいったん停止する。船を降りて、デクナッツの城へと向かおう

⬆写し絵コンテストって、いったい何を撮影すればいいのやら…。降船後ルピー、もしくはボートクルーズもう1回を選べる

STEP.4 「大翼の歌」を覚えよう

デク花ジャンプを使いマップのAの場所に行けば、石版が見つかるはずだ。それをチェックすれば、遠く離れた場所へワープできる「大翼の歌」を覚えることができる。各地にあるフクロウの石像は、剣で斬ってあるかな？

クロックタウン

沼地

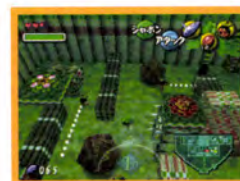
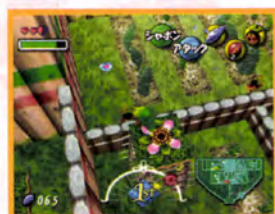
ウッドフォール

デクナッツの城に捕らえられたサル救出作戦

ボートクルーズに乗ってやって来たデクナッツの城…。ここまでに、不思議の森の出口で3匹のサルに出会ったはず。彼らの兄弟がデクナッツ王に捕らえられているというので、さっそくサル救出作戦のスタートだ。

STEP.1 城の中庭に潜入しよう

ここはデクナッツ王国。ヨソ者のリンクは入れそうもない。デクナッツリンクだと通してくれるので、まずはまっすぐ国王の間へ向かおう。再び外へ出ると、仲間のサルがオリの中へ入るヒントをくれる。くわしくは右の攻略ルート参照。

⬅国王の間でできることはない。デクナッツ王は、怒りまくっているばかりだし、サルはオリの中だし

中庭迷路攻略ルート

まずは国王の間に向かって左側の中庭へ入ろう。見張りにつかまらないように、Aの穴へ入る。地下を通り右側のブロックのAに出たら、一段下に降りてマメ屋のいる穴に入ろう。穴の中で魔法のマメと新鮮な水をゲットすれば、中庭はOK。門番の場所まで戻り、水面とびをしながら、城に向かって右側の裏庭へ向かおう。

➡マメは1個10ルピー。やわらかい土にまき、新鮮な水をかけてやればすぐに育つ。7年待たなくてもいいのだ(笑)。以後、沼の観光ガイドの場所にいたアキンドナッツからマメを買うことができるようになる

⬆見張りの吐き出す光のタマに当たらなければOKだ。昼はこれが見えないので、中庭侵入は夜のほうがだんぜんラク

ハートのかけら：デクナッツ城

⬆中庭のこの場所にある。Aの穴へ入る前に、ゲットしておくようにしよう

⬆2つの穴は地下でつながっている。最短ルートなら必要ないが、アイテムを稼ぎに入ってもよい。クロボーやスタルウォールに注意

➡裏庭には、マメまきポイントがある。育った葉に乗れば、中庭の上空ルートに向かうことができる。この後は、魔法力がないとキツイぞ

⬇デク花からデク花へジャンプを繰り返す。上のマップで、時計まわりに進め

⬆足場に着地するごとに、その先にいるデクナッツをシャボンで倒しておこう

はみだしゼルダ

不思議の森のスナッパーや、ウッドフォールのドラゴンフライを倒すにはデク花が便利。デク花にもぐって待機し、敵が花の真上にきたらジャンプしよう。飛び出した勢いで倒すことができるぞ。

STEP.2 「目覚めのソナタ」を覚えよう

中庭上空をデク花ジャンプでクリアしたら、オリの中に入ることができる。今度はデクナッツリンクで話しかけてもムダ。リンクに戻って、捕まっているサルと会話しよう。オリの中では、兵士たちにつまみ出されることはない。

⬆ロープを斬ってくれと頼まれたら、剣で斬ってみる。いくらやっても斬ることはできないが、次の会話に進むことができるので、もう一度サルに話しかけよう

おサルさん

デクナッツ王に誤解され、無実の罪で捕らえられている。助けてやらないと、おしおきされてしまう。

⬆遠くに響く楽器といえば、当然オカリナよりもラッパ。デクナッツリンクでラッパをかまえれば、「目覚めのソナタ」を覚えられる

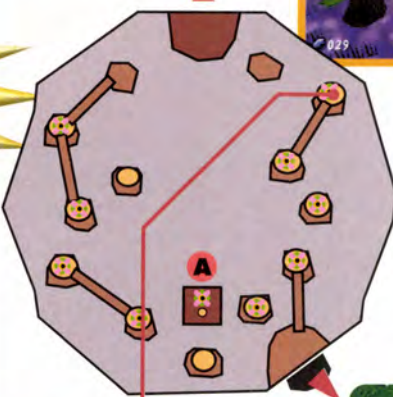
STEP.4 大妖精のお面をゲット

ダンジョンの中には多くのはぐれ妖精がいる。彼らを見つけだすのに、とても役立つお面がある。それが大妖精のお面だ。クロックタウンの北にいる大妖精に、再びはぐれ妖精をゲットしてから会いに行こう。そこで大妖精のお面をゲットできる。手順的には、リンクの姿に戻ることができた時点でOKだ。かぶった姿は笑えるが、絶対に便利なのでぜひゲットしておきたい。

デクナッツ族

左から、冷静な執事、おてんばなデクナッツ姫、頑固で短気で頭のでかい、いや固いデクナッツ王。

STEP.3 ウッドフォールへ向かえ！

「目覚めのソナタ」を覚えたら、門番に背を向けて左前方に見えるデク花を使い、その先の穴へ入ろう。ボートがついた場所の上空に出られるので、デク花を乗り継ぎ、ウッドフォールへと向かおう（69ページのマップ参照）。途中で下に落とされたら、門番のところからやり直せばいい。

⬆マップを見ながら、逆時計まわりに進み、Aの場所をめざそう。デク花ジャンプ中は、デクナッツの吐き出すデクの実に注意。ゆらゆら飛ぶといいかも

デクナッツの城の前へ

A

大妖精の泉へ

ハートのかけら：ウッドフォール

ここにある宝箱に入っている。入り口から左に進んでもダメ。ぐるっとまわってくること

⬆ヒップループはシャボンを2回当てれば倒すことができる。ウッドフォールでは、基本的にはリンクに戻る必要なし

⬆Aの場所にはフクロウの石像と、あやしげなデクナッツマークの台座。ここでやることは、もうわかっているでしょ？

はみだしゼルダ

デクナッツの城の中庭がなかなかクリアできない人は、先に「大翼の歌」を覚え（69ページ参照）、ウッドフォールのフクロウの石像を斬っておこう。セーブ後にコウメ救出→ボートクルーズをする必要がなくなる。

いよいよ最初のダンジョンに潜入！今月はここまで！

リンクの冒険は始まったばかり!

今月はオープニングから最初のダンジョンに入る直前までを攻略したが、まだまだゲームは始まったばかり。いや、始まってさえいないと言ってもいいほど、この先は苦しく長く、そして楽しい冒険が待っているぞ！

ゴロンリンクは、Aを押しながら3Dスティックでまるまりダッシュ、Bでパンチ、Aを押しながらBで体を地面にたたきつけるプレス攻撃ができる。体が重くなるので、水の中に入ることはできない。

ゴロンリンクの冒険

ゴロン関係の写真は寒い場所ばかり公開されていたが、どうやらダンジョンの中には溶岩地帯もあるようだ。

ゾーラバンド「ダル・ブルー」

先月号で紹介したゾーラバンドの名前が決定した。ちなみに町には、彼らのライブ告知ポスターが貼ってある。

動物たちと

犬（町以外にもいるようだ）、クロックタウンの洗濯場にいるカエル、もちろんニワトリや牛。どんなネタが？

女海賊VSゾーラリンク

前作では、ゲルド族と手に汗握るチャンバラを体験できたが、今回はさらに手強そう。ゾーラリンクなら有利？

薄暗い墓場で…

今回もやっぱりありました。そう言えば、ダンペイさんやユーレイ音楽家の兄弟はまだ確認できていないが…。

VSガイコツ兵士

敵の動きは拡張パックの威力で、複雑かつトリッキーに進化している。頼みのチャットはぶっきらぼうだし…。

開拓者たちが新たに目指したものとは?

ほんの数週間前まで、いや実際に完成バージョンに近いサンプル版をプレイし始めた数日前まで、僕が『ゼルダ』の新作に期待していたことは、だいたい次のようなことだった。「前作をプレイしたからこそのおもしろさは、どのように展開されているんだろう」「20種類を越えるお面を、どのように使いわけるんだろう」「ダンジョンの仕掛けには、どんな新ネタが用意されているんだろう」…。多くのユーザーが似たような期待を抱きつつ、スペースワールド以降を過ごしてきたと思う。しかし、ある程度ゲームプレイを進めた今、なぜそんな方向ばかりを見ていたのかと、我ながら情けなくなってくる。もちろん『ムジュラの仮面』には、「前作をプレイしたからこそのおもしろさ」が山盛りあるし、「20種類のお面の使いわけ」はさまざまなアイディアに満ちあふれているし、「ダンジョンの新ネタ」に楽しく頭を悩ませることができる。だけど、彼らがわざわざN64で2作目の『ゼルダ』を作ろうとしたとき、それらの部分をメインテーマに据えるはずなど、あるワケがなかったのだ。

宮本さんと彼のチームが作るゲームを、僕がなぜこんなに支持してきたかというと、いつだってそこに新しいゲームシステムが構築されていたからではないか。なぜ、そんなに基本的なことを忘れていたんだろう。いまさらだけど、やっと思いだせた。彼らの新作に期待すべき点は、「新しいゲームシステム」に尽きる。他の要素が、それを上回ることなどない。言わなくてもわかっていると思うけど、システム以外に見るべきものはない、と言っているワケじゃない。

練り上げた新しいシステムをより効果的に展開するために、他のすべての要素が職人たちの腕で磨き込まれているのはいつものとおりだ。つまり『ムジュラの仮面』の場合、「3日間システム」を効果的に展開するために、月が落ちてくるという設定が作られ、パラレルワールドという世界が創造され、団員手帳のネタがつめこまれているのだ。それが彼らのずっとやり続けてきた方法だったし、宮本さんが自らのチームを指して「開拓者」と呼ぶ最大の理由だったはずだ。

開拓者たちが新たにめざしたのは、『時のオカリナ』という彼らが耕した大地に暮らし続けることではなく、誰も見たことのない新しい土地をさらに開拓することだったのだ。そんなことはわかっていたはずなのに、どうして今まで気がつかなかったんだろう。プレイして、初めてわかるおもしろさ。今回も間違いなくあります。あと1週間、待つだけの価値あり！　（反省してます尾関）

次号も大特集！

はみだしゼルダ

ゾーラリンクは、水中ならAで泳ぎ、Bでもぐる（ヘビィブーツ状態）。泳ぎながらBでバリアも可能。地上でBを押し続けて放せば、ヒレをブーメランのように飛ばすことができる。氷や炎には弱い。